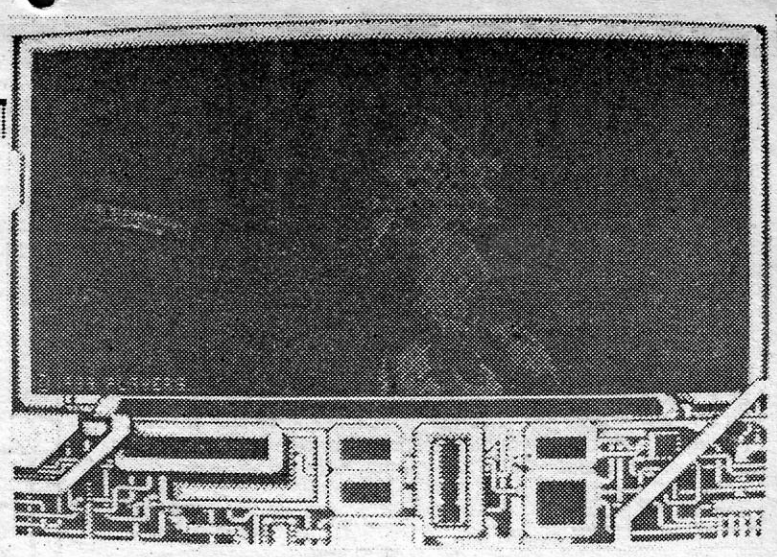
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

LADRÕES DE PLUTÓNIO ORIGINAM FESTIVAL DE COR



TÍTULO: «Denizen»
MÁQUINA: Spectrum

TUDO podia ser melhor se não fosse o raio da espingarda, um novo modelo chamado de «Quick Kill», com um sistema de autocarregamento rápido, que, afinal, é tudo menos lesto.

É preciso carregar no gatilho diversas vezes para que a bala se decida a sair em direcção a um inimigo que, entretanto, já saiu para almoçar. E mesmo quando a bala sai, o que se vê é uma nuvem que parece o «spray» desodorizante lá de casa...

Para quem ainda não descobriu do que tudo isto trata, o nome de Denizen deve soar a alguma coisa. A bala, a espingarda, o «mata-rápido» são características deste novo jogo da Players. Desta vez com a assinatura de Paul Griffiths, Mike Brown, Martin Severn e Andy Severn. Um programa cheio de cor e muitas promessas que se fica aquém das expectativas quando as coisas começam a rolar.

O contacto regular com uma fábrica de reprocessamento de plutónio instalada no espaço, em redor da Terra, perdeu-se. E segundo informações recolhidas pelos serviços super-secretos e super-eficientes da Armada Cósmica, o culpado de tudo isso é Jabba McGut, chefe de um grupo de terroristas alienígenas chamado Denizen.

É então que um voluntário (se não sabe quem, é favor deixar de ler esta crítica) parte em busca de Jabba McGut. Com, por companhia, o tal terrível «Quick-Kill» que é rápido mas é uma ova. Mas enfim, lá vamos...

Os terroristas estão mesmo na estação orbital onde o plutónio é preparado. Montaram o quartel-general nos níveis um, dois e três da imensa estrutura suspensa na noite do espaço e passeiam-se descaradamente pelos restantes pisos, como se fossem senhores da casa.

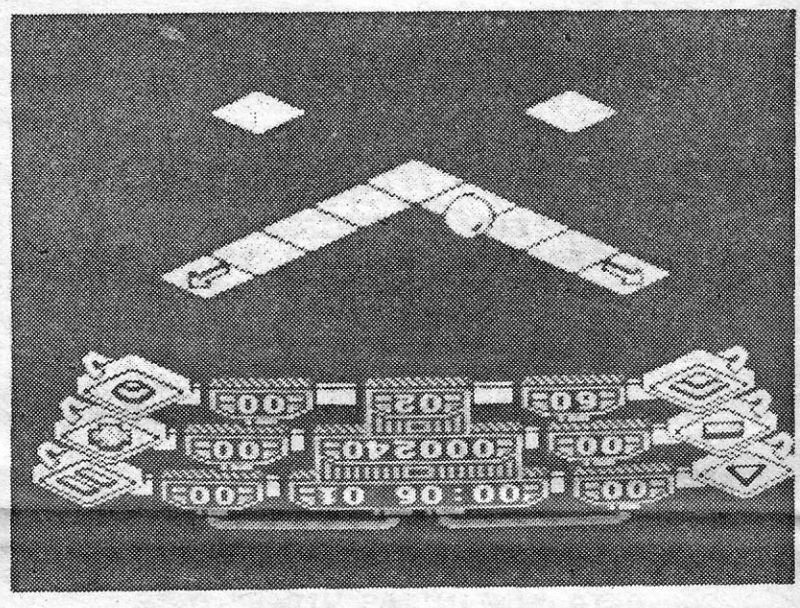
O enviado especial tem que ir limpando nível após nível. Em cada grupo de 20 há que preparar as cargas explosivas que lançam a secção já «recuperada» para o vazio do espaço. Uma vez detonadas todas as cargas de uma zona, sobram 20 segundos, tempo suficiente (garantem os cientistas)para o soldado da Armada Cósmica fazer o trajecto até à segurança do nível imediato. Da teoria à prática vai, por vezes, uma grande distância. Experimentem...

Uma centena de balas menos uma, é a quantidade de munições de que o infeliz combatente da Denizen dispõe quando tudo começa. Depois, há que procurar abastecer-se pelo caminho. De balas e energia. Conveniente, também, será procurar a lanterna que facilita a progressão em zonas pouco iluminadas da estação. E os cartões de acesso a algumas áreas são mesmo imprescindíveis. Ou as portas não vão abrir.

A chegada ao último nível corresponde ao recontro com Jabba McGut. Um momento de terrível violência de que aqui se não fala para evitar danos em espíritos mais frágeis. Até lá, e mesmo que com dificuldades, a viagem é quase um passeio por um mundo de cor bem distribuída, com os gráficos a melhorarem de nível para nível, e muito poucos problemas de atributos. A espingarda é que estraga tudo... ou quase.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10):8
DIFICULDADE (1-10):8
CONSELHO: A comprar

BOLA PROCURA CRUZES EM PAISAGEM PERIGOSA



TÍTULO: «Roll Around»
MÁQUINA: Spectrum

BOBBY BEARLING, Marble Madness, Spindizzy. Se estes nomes fazem soar alguma campainha, eis, agora, um outro que vai tocar sinos no mesmo departamento: Rollaround. O mais recente e rotundo jogo do género.

Com o selo da Mastertronic, Rollaround é, basicamente, mais um jogo protagonizando uma esfera que se desloca num mundo de plataformas isométricas, grelhas e obstáculos que há que ultrapassar. Reminiscente (e muito) de Spindizzy, da Electric Dreams, Rollaround não é, no entanto, mais uma cópia que tenta aproveitar o sucesso (por vezes inexplicado) dos seus antecessores.

Ao todo são vinte níveis, com uma missão sempre igual mas diversa nas dificuldades a vencer. A bola que controlamos tem de recolher cruzes espalhadas pelo cenário a três dimensões. Para tal fazer, há que conduzir o «esférico» herói ao longo de caminhos estreitos bordejando precipícios sem fundo (ou quase), saltar para quadrados suspensos no espaço (nada fácil esta), descobrir como fazer os percursos de cada nível no mais curto tempo possível. Mapear Rollaround é bem capaz de ser um passo importante...

Neste mundo de quadrados, a bola tem de manter-se alerta. Não bastam os inimigos que há em cada nível, gentinha que adora empurrar os estranhos para fora do tabuleiro (tal como em motos e quejandos) ou transformar um quadrado até então seguro (aquele onde estamos) num vazio terrivelmente mortal. Há também que contar com as surpresas do próprio terreno: quadrados que podem transformar-se em armadilhas mortais, outros que alteram as características de um nível.

Outros, ainda, são misteriosos: ou proporcionam pontos extra ou... Porém, nem tudo é mau para o rotundo herói. Há quadrados que retardam o avanço dos inimigos. E outras formas rápidas de evitar qualquer indesejado contacto.

A nossa bola pode saltar de plataforma para plataforma, evitando as criaturas estranhas e recolhendo cruzes a que, de outra forma, não chegaria. E assim é feito cada nível. Sem a acção que alguns esperariam de um jogo deste tipo (tudo rola calmamente em Rollaround), mas com muita estratégia e sentido do momento oportuno. Ou é o fim de uma das oito vidas com que o jogo se inicia.

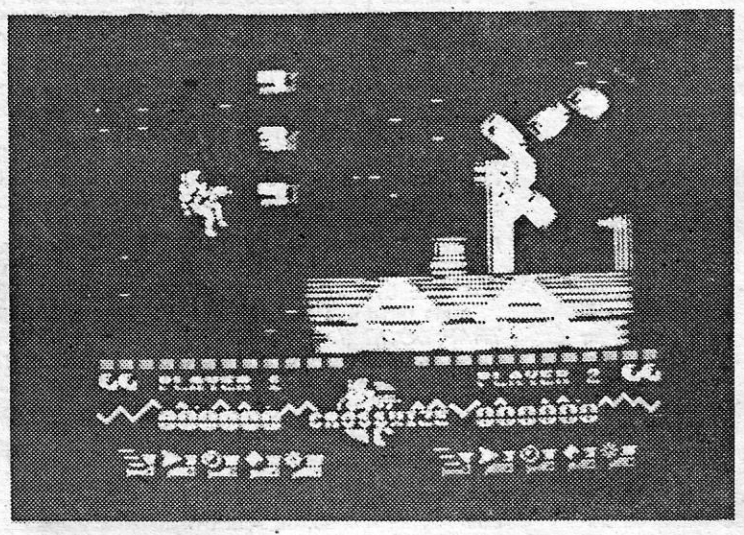
Graficamente Rollaround não é uma maravilha. Mas cumpre a função. No topo do «écran» há indicadores para todas as dúvidas do jogador. Quantos quadrados (e seu tipo) há que recolher, quanto tempo resta antes de o habitual «Game over» anunciar o desfecho das operações e quantas vidas — ainda — podemos utilizar.

Como é de regra, quem completar a recolha de quadrados antes do tempo determinado (difícil) tem um bónus que pode transformar em pontos extra no mesmo nível ou numa vida suplementar a usar — perder? — nos níveis imediatos. Que são bem mais difíceis do que o primeiro.

Género: Acção
Gráficos: (1-10):6
Dificuldade (1-10):6
(no primeiro nível)
Conselho: a comprar

CONTINUAÇÃO DE «SIDEWIZE» É UMA SALADA DE IDEIAS

TÍTULO: «Crosswize»
MÁQUINA: Spectrum



Quando em Setembro de 1987, logo após a saída de Sidewize, os críticos da especialidade apontaram o dedo à Firebird acusando-a de lançar no mercado um produto menor (Sidewize tem 50 por cento na Crash), apesar de reconhecerem ao jogo alguma capacidade «viciadora», não sabiam no que se estavam a meter.

Mãos postas à obra, Sidewize II está aí. Da Firebird, assinado pela mesma dupla — Steve Weatherill e Colin Grunes, tem um nome algo diverso mas é mesmo a sequela: Crosswize. E há gente que vai ficar surpreendida. Por isso mesmo, antes de continuarmos será bom lembrar que os programadores de Crosswize são, também, os responsáveis por coisas como Nodes e Arc of Yesod e Heartland.

Sidewize foi criticado pelo vazio do «écran». Era o astronauta encafuado no seu fato espacial, os inimigos e o imenso negrume do Universo. O que foi considerado pouco. Agora, em Crosswize, temos o astronauta, os inimigos, mais e melhores (ou piores, tudo depende de que lado da barreira se está) e uma paisagem que parece transposta directamente de Heartland (pelo menos no traço) para este mundo.

Segundo os programadores (ou talvez seja a publicidade), Crosswize é «o tiro neles tecnicamente mais inovador que alguma vez apareceu no mercado». O que se viu não é surpreendente, se bem que competentemente programado.

Os ingleses utilizam uma palavra que é bem aplicável a Crosswize — «odd». Traduzida, dá-nos «estranho» que é um sinónimo deste jogo. Se Sidewize era um vazio imenso, este Cross espacial com cheiros de Heartland atravessados (aquela paisagem medieval, de conto de fadas) é aberrante. Tudo é permitido no mundo da fantasia, mas há ligações que não funcionam. Uma paisagem lunar seria cenário ideal para o astronauta do jogo. Mas há quem pense de madeira diversa.

Diversa, no entanto, não é a forma de jogar Crosswize. Isto é em relação a Sidewize. O jogo começa com o herói armado com um simples laser, pouca mobilidade e inimigos que se aproximam num percurso sempre igual. Depois, conforme o jogo avança e os bónus recolhidos permitem voar mais depressa, disparar mais tiros... e os inimigos são mais difíceis de vencer e deixam de comportar-se de forma tão igual.

No final de cada nível, à boa maneira de Sidewize e Nemesis, há um inimigo mais feroz que é preciso destruir. E é mesmo tudo.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Ver antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — DEFLEKTOR
2.º — NIGEL MANSELL
3.º — COMBAT SCHOLL
4.º — TETRIS
5.º — GARFIELD
6.º — SUPER HANG-ON
7.º — PREDATOR
8.º — DRILLER
9.º — INSIDE CORING
10.º — PHANTIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

ABERTURA esta semana com uma chamada de atenção urgente para *Paulo Oliveira*, da Amadora, que escreveu a queixar-se de uma empresa portuguesa de *software/hardware* — e parece que a razão lhe assiste — mas se esqueceu de enviar a morada (dele) de contacto. É que sem morada não há mesmo publicação da tua carta. E quanto à tua rotina para *Deflektor*, ela aqui fica, embora suspeite de que não serve de muito. No entanto, se alguém souber de uma que funcione na versão vendida em Portugal (esta rotina vem de Espanha) é favor comunicar aqui para o Poço da Cidade.

DEFLEKTOR

```
  10 RESTORE : LET D=23300: LET
Z=D: PRINT AT 12,7; INVERSE 1;"C
OMPROBANDO DATAS": FOR N=1 TO 7:
 READ H$,C,L
  20 IF LEN H$<>L THEN GO TO 120
  30 POKE 23658,8: LET S=0: DEF
FN A(H$)=CODE H$-48-7*(H$>"9")
  40 FOR T=1 TO LEN H$-1 STEP 2
  50 LET P=16*FN A(H$(T))+FN A(H
$(T+1)): IF P>255 THEN GO TO 120
  60 POKE D,P: PRINT #0;AT 0,0;D
  70 LET S=S+P: LET D=D+1: NEXT
T: IF S<>C THEN GO TO 120
  80 NEXT N: CLS
  90 LET X=23436: LET N$="(S/N)"
: FOR N=1 TO 4: READ A$,A
 100 INPUT ""+A$+N$;X$: IF X$="N
" THEN POKE X+A,0
 110 NEXT N: PRINT "CARGA LA CIN
TA ORIGINAL": RANDOMIZE USR Z
 120 PRINT AT 15,6; INVERSE 1;"R
EVISA LA LINEA ";120+10*N: STOP
 130 DATA "31005CDD21DAB51180013
EFF37CD560530F13EC3328D",2345,44
 140 DATA "B6CD5BB63EC33266B8CD5
6B83EC33274B8CD69B82100",2862,44
 150 DATA "00221EBBCDCCBAAF32145
CCD005C21007D11017D3EFF",2098,44
 160 DATA "01200077EDB03C0111007
7EDB03E1C772182B622207D",1920,44
 170 DATA "210120222A7D210380222
E7D11327D0E292129361802",1037,44
 180 DATA "65091AAD126F131AAC121
3477BFE1A20EF7AFEFD20EA",2332,44
 190 DATA "3E1832A4A332D7C83EC93
2EDC3323DC3C300FD",2427,38
 200 DATA "INFINITAS VIDAS",0,"G
REMLINS PACIFICOS",3,"SIN SOBREC
ARGAS",8,"INFINITA ENERGIA",11
 210 SAVE "DEFLECPOKE" LINE 0
```

Yogi Bear integral

Rui Miguel Serrano Cristo, da Rua do Rouxinol, Prt. Júlio Dantas, lt. 86-1.º dt.º, Laranjeiro — 2800 Almada, andou a espreitar a aventura do *Zé Colmeia* e chegou a interessantes conclusões. Juntou o todo a um mapa (fotocopiado de alguma revista que ele se esqueceu de mencionar) e ei-lo a ocupar um grande espaço deste *pokes i dicas* com informação muito valiosa para todos vós. E mesmo *pokes* e um carregador para facilitar a missão do urso que adora mel.

Do Rui, ainda, uma série de outras *dicas* que vocês vão adorar. E para o Rui, pelo esforço, seguem jogos de «A Capital».

E mesmo antes de fechar, ainda o pedido deste amigo do Laranjeiro. O Rui necessita de entrar em contacto com alguém que tenha um carregador e um copiador capazes de «correr» jogos a várias velocidades.

YOGI BEAR — Neste jogo controlamos o urso *Yogi* (ou *Zé Colmeia)* que tem que salvar o seu amigo *Boo-Boo* que foi preso por um caçador. Começamos no *screen 202* e *Boo-Boo* está no *screen 3. Yogi* deve apressar-se, porque o Inverno aproxima-se e o tempo passa depressa. No nosso caminho há diversas dificuldades e bónus:

As grutas — No Parque de Sellystone há várias grutas que, se *Yogi* entrar nelas, irá para outro *screen* mais à frente ou mais atrás. Se entrarmos na Gruta 12 iremos para a 18, e se entrarmos na 18 iremos para a 12, isso não acontece em algumas. (ver a tabela 1)

Energia — É repres. pelo desenho do *Yogi* no cantro inferior esquerdo. A energia é perdida ao caminhar, saltar, tropeçar e ao ser atacado pelos inimigos. Para a recuperar pode apanhar-se as cestas de piquenique ou então apanhando o peixe da vara do pescador.

Obstáculos — Rios, poços de água e lagos — o contacto é mortal, rios e poços podem ser saltados ou contornados. Lagos são impossíveis de passar. Cordas e troncos, devem saltar-se para não tropeçar-se neles.

Inimigos — O contacto com a rã e com a ave não é mortal (ver tabela 2 para saber os *screens* onde estão os inimigos).

O final — No *screen 3* está *Boo-Boo* preso numa jaula, que se abre com a chave que está no *screen Ø*, mas não a abra porque aparece um caçador que nos mata sempre. A solução está em apanhar os 6 caramelos espalhados pela área de jogo. Este problema fica para o leitor resolver. Agora uns *Pokes* para este jogo:

POKES 34365, n (n.º de vidas); POKE 34900, Ø (vidas infinitas); POKE 38557, Ø (tempo infinito); POKE 38904, Ø (energia infinita); POKE 38925, Ø; POKE 38978, 201; POKE 36262, 201 (imune — excepto aos pescadores); POKE 43701, 201 (sem inimigos); se estes *pokes* não funcionarem podem também usar este carregador:

```
1 REM
2 REM RUI CRISTO © 1988
3 REM
5 BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7: CLS
10 CLEAR 24999 POKE 23659, 8
20 LET T = Ø: FOR F = 23296, TO 23360:
   READ a: POKE F, a: LET T = T + a: NEXT F: IF T < >
   7493 THEN PRINT "ERRO NOS DATA": STOP
30 INPUT "Quantas vidas quer? (1–255)"; n: POKE 23339, n
40 INPUT "Quer vidas infinitas? (S/N)"; A $: IF A $ = "n"
   THEN POKE 23346, Ø
50 INPUT "Quer tempo infinito? (S/N)"; A $: IF A $ = "n"
   THEN POKE 23349, Ø
60 INPUT "Quer energia inesgotável? (S/N)"; A $:
   IF A $ = "s" THEN GO TO 80
70 POKE 23352, Ø: POKE 23355, Ø: POKE 23360, Ø
80 INPUT "Quer ser imune? (S/N)"; A $: IF A $ = "n"
   THEN POKE 23366, Ø
90 INPUT "Quer jogar sem inimigos? (S/N)"; A $: IF
   A $ = "n" THEN POKE 23363, Ø
100 DATA 49, 232, 253, 221, 33, 64, 156, 17, 128, 27, 62,
   255, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 33, 67
110 DATA 156, 17, Ø, 64, 1, Ø, 27, 237, 176, 221, 33,
   Ø, 94, 17, Ø, 151, 62, 255, 55, 205
120 DATA 86, 5, 62, 5, 50, 61, 134, 175, 50, 84, 136,
   50, 157, 150, 50, 248, 151, 50, 13, 152
130 DATA 62, 201, 50, 66, 152, 50, 181,
   170, 50, 166, 141, 195, Ø, 132
9000 PRINT "Ponha a fita em movimento e carregue
   numa tecla"
9100 PAUSE Ø
9200 RANDOMIZE USR 23296
```

E vamos aos *pokes* (que funcionam nas versões de Rui Cristo) e *dicas*.

OUT RUN — POKE 41429, Ø: POKE 41431, Ø: POKE 41430, Ø (tempo infinito); POKE 31467, n (n.º de circuitos)

JACK THE NIPPER II — POKE 43251, Ø (vidas infinitas): POKE 34631, n (n.º de vidas): POKE 38303, 201 (Cocos infinitas): POKE 34403, 24 (imunidade): 34447, Ø (imunidade): POKE 34600, n (*screen* inicial): POKE 34616, n (*screen* inicial): POKE 34620, n (*screen* inicial): 49646, n (*screen* inicial): POKE 34600, 62 (ver o final do jogo): POKE 34616, 62 (ver o final do jogo): POKE 34620, 62 (ver o final do jogo): POKE 49646, 62 (ver o final do jogo): POKE 36142, n (n.º de travessuras)

GOODY — Carregar em G, O, D, Y e tem-se vidas infinitas

WONDER BOY — POKE 34632, Ø (vidas infinitas): POKE 34049, n (n.º de vidas): POKE 36855, 201 (o boneco move-se pelo ar)

PHANTOM CLUB — POKE 49744, Ø (vidas infinitas): POKE 49834, 60 (energia infinita): POKE 57384, n (n.º de vidas): POKE 57360, n (*screen* inicial): POKE 60930, 201 (jogo mais rápido): POKE 49820, 201 (imunidade total)

TRAP DOOR II — POKE 47492, Ø (vidas infinitas): POKE 53723, 201 (imune aos inimigos): POKE 39137, 201 (sem inimigos no 3.º nível): POKE 34589, 24 (ver o final do jogo): POKE 59725, 201 (sem efeitos sonoros)

F-15 no ar e em combate

Luís Miguel Afonso, da Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, 12-2.º dt.º, 2330 Entroncamento levantou voo no *F-15 Strike Eagle* e, quando voltou à pista, já sabia controlar o «passarão» lá nas alturas. Pelo menos é o que parece, dado que o Luís (que gosta que falem dele como o *Soft Duck*!) enviou algumas indicações úteis sobre este caça.

Não tão depressa como o *F-15* permite, mas com a rapidez própria dos CTT, o Luís vai receber uma «lembrança» de «A Capital».

Na missão contra a Líbia devemos subir a 10 000 pés e patrulhar. O alvo a atingir é uma instalação em terra que se encontra sensivelmente a sul de Trípolis. Se forem atacados tentem não usar o Post-combustão (tecla A) pois gasta muito combustível. Depois da missão cumprida voltar à base.

Na segunda missão, contra o Egipto, deve penetrar nas defesas aéreas e bombardear todos os objectivos terrestres que achar mas tendo cuidado com os mísseis SAAM.

Na terceira missão, contra Haiphong, penetrar nas defesas aéreas a 900 pés e bombardear todos os objectivos terrestres.

Na quarta, contra a Síria, devemos destruir bases aéreas e instalações de mísseis antiaéreos.

Na quinta, contra Hanói, destruir bases aéreas e de mísseis e bombardear um depósito de combustível.

Na sexta, contra o Iraque, penetrar nas defesas a 1600 pés, bombardear uma base nuclear em Bagdade e bases de mísseis e aéreas.

Na última, contra as tropas no golfo Pérsico, bombardear alvos a noroeste, um outro a sueste e outro a sul deste. Destruir bases aéreas e de mísseis. Recordo que só devemos largar os tanques de combustível quando temos 14 000 libras de *fuel* e que para regressar à base terão de orientar o avião e voar abaixo dos 3000 pés.

YOGI BEAR — GRUTAS e INIMIGOS

TABELA 1

Gruta de entrada	Gruta de saída
190	178
189	179
179 (esquerda)	152
179 (direita)	189
178	190
165	154
164 (esquerda)	75
164 (direita)	148
154 (esquerda)	139
154 (direita)	152
153	49
152	165
148	85
139	154
122	117
121	164
117	190
109	12
85	164
60	122
50	76
49	153
37	5
18	12
12	18
5	153

TABELA 2

Inimigo	*Screen* onde se encontra
Rã	199, 198, 186, 184, 170 a 168, 151, 147, 145 a 143, 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13, 11 a 9
Campista	196 a 191, 161 a 157, 54 a 51, 36 a 29
Serpente	188, 187, 138 a 133, 104 a 102, 84 a 77, 7, 6
Guarda Florestal Alce	183 a 180, 167, 166, 116 a 110, 87, 86, 63 a 61, 48 a 43 177 a 173
Ave	163, 162, 94 a 91
Caçador	155, 125 a 123, 74 a 72, 67 a 64, 38, 17 a 16
Mulher campista	149, 141, 140
Abelha	132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13, 11 a 9

A vitória em V

Esta informação andava mesmo perdida aqui na secretária. E bem que merece publicação. Com destaque e tudo. O material enviado por *Pedro Delgado*, da Rua Sacadura Cabral, 27 r/c-esq., Ramada, 2675 Odivelas, que se aventurou na nave dos estranhos seres com forma de lagarto e conseguiu obter toda a informação que se segue.

Capítulo trocas, Pedro Delgado está muito interessado em obter uma cópia das instruções de *Shadow Fire*, que troca por uma cópia do programa Artist ou Art Studio. E o Pedro anda também em busca do *Artist II* com instruções, que troca por um compilador *Pascal, Assembler* ou *Disassembler* profissionais, com manuais e tudo. Contactem o Pedro pelo 9823125 ou escrevam-lhe para a morada indicada.

Os menos distraídos notarão, por certo, que este leitor ainda teve tempo para «embrulhar» mais algumas *pokes* e um mapa de *Dandy*. Um pacote que vale ao Pedro uma oferta de «A Capital». Vai espreitando a caixa do correio.

«V — a batalha final» (legenda da figura)

a) Este é *Donovan*, o herói desta história que comandamos a uma incursão à nave inimiga dos reptilóides, com a missão de pôr cargas explosivas nos cinco sítios vitais da nave (o hangar, a entrada de água, o computador, o reactor e o sistema de circulação do ar) e fugir depois no vaivém localizado no hangar.

b) Estas plataformas transportam Donovan para cima ou para baixo conforme o comando accionado.

c) Estas portas laser são os únicos acessos os sítios vitais e para se entrar e colocar as cargas é necessário abri-las, desligando o circuito.

d) Paredes que impossibilitam a passagem a Donovan,

e) «Transit out» — teletransportador, que passa Donovan para o nível seguinte (depende onde se começou: se se começar o jogo no andar 5, o nível seguinte é o 4. Se se começar no andar 1, o nível seguinte é o 2). Para se ter acesso a este transportador, carregar «para baixo» quando estiver frente a ele.

f) «Transit in» — transportam-nos para o nível anterior. Têm um funcionamento idêntico aos «transit out».

g) Fontes de energia que carregam o laser de Donovan, carregando «para cima» quando se está frente a esta.

h) Este é o indicador do tempo que levamos a completar a nossa missão. A única desvantagem é que o tempo é marcado com os dígitos alienígenas (os reptilóides possuem um sistema de numeração com base em 6 dígitos, de Ø a 5, e com símbolos diferentes dos nossos números).

Com base na observação do desenrolar da contagem do tempo e da contagem decrescente das cargas explosivas, consegui descodificar o sistema, e assim,

> = Ø; % = 1; < = 2; % = 3; % = 4; % = 5

é necessário perceber que o sistema não é o decimal, e por isso, quando a contagem chega a 5, muda a seguir para o Ø.

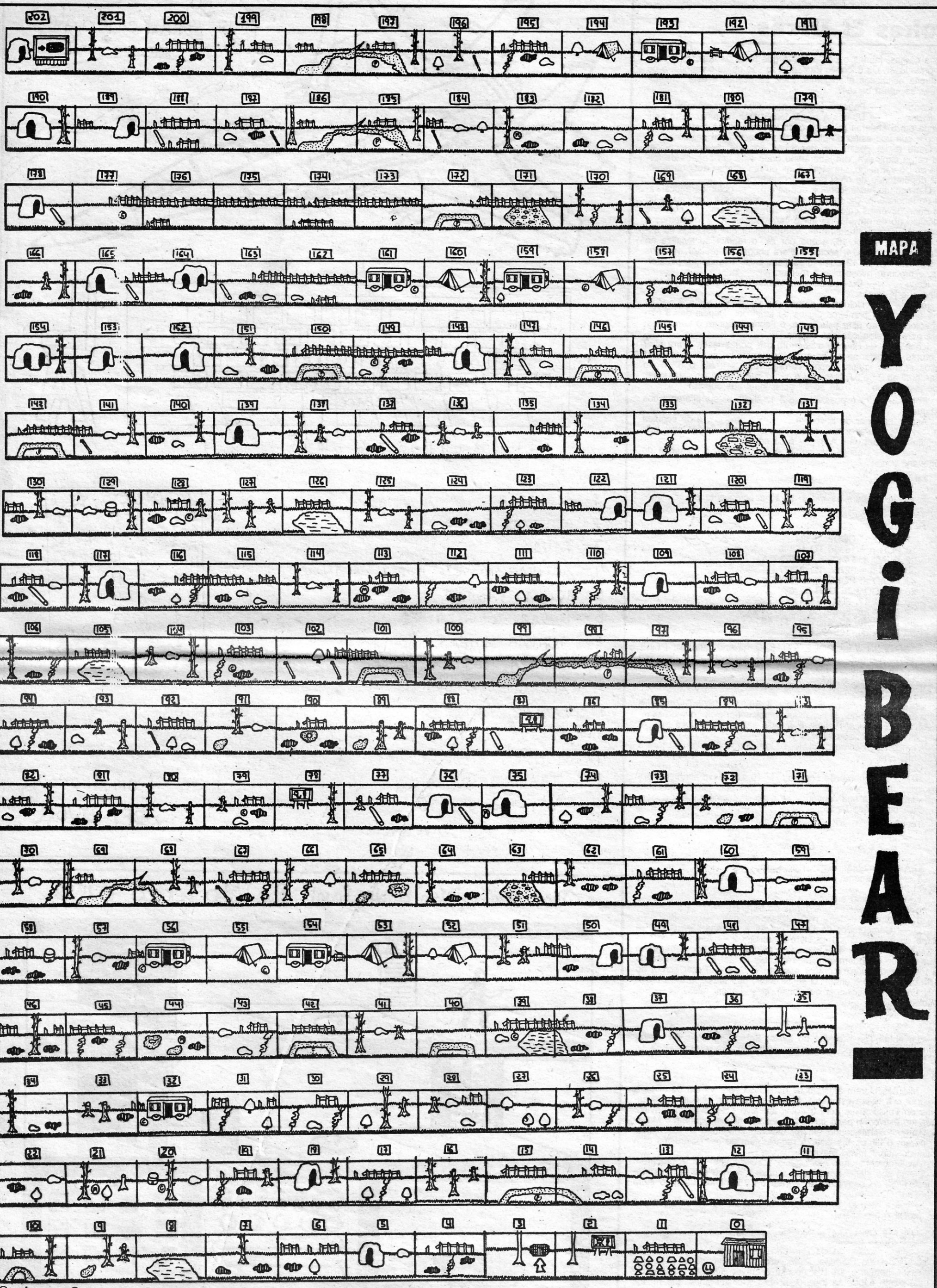
i) Este indicador marca os pontos que já fizemos.

j) A barra marca o laser que ainda nos resta.

k) A barra mostra o bater do coração de Donovan, que se ficar muito rápido, podemos é claro ir desta para melhor.

l) Estes são os ícones através dos quais Donovan se orienta,

MAPA YOGiBEAR



○ = doces — © = cestos — ○ = pescadores — ○ = chave — ♠ = jaula de *Boo-Boo*

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

coloca cargas, fabrica o pó vermelho que mata os lagartos e abre as portas laser. Os 6 ícones da esquerda são os de comando, e os da direita os dígitos alienígenas. Para se aceder a este «menu» carrega-se «para baixo».

ícone — Pausa o jogo, e possibilita a desistência.
ícone — Dá-nos a nossa localização na nave. Esta está dividida em 5 andares *(planes)*, cada um com vários pisos *(levels)*, que por sua vez estão divididos horizontalmente em sectores.

Cada andar possui um dos sítios em que devemos colocar uma carga explosiva, um laboratório onde está um pedaço da fórmula do pó vermelho, um «transit in» ou um «transit out» ou ainda os 2 dependendo do nível em que estamos.

Carregando neste ícone, e depois em obtemos a localização do laboratório. Carregando em obtemos a localização do sítio onde devemos colocar a carga. Carregando em obtemos a localização de um «transit in» e carregando em obtemos a localização de um «transit out». Vamos supor que estamos no andar 4, piso 2, sector 16, e que por ex. o reactor se localiza no mesmo andar, piso 14, sector 4. Para chegar ao reactor, teremos de deslocarmo-nos 12 corredores para baixo usando as plataformas, e procurar nesse piso o reactor.

ícone — Diz-nos os componentes da fórmula do pó vermelho que já temos.

ícone — Coloca as cargas explosivas. Para isto, é necessário entrar os 4 primeiros dígitos do indicador. Depois das 5 cargas colocadas, ao usar este ícone, o «écran» mostra o tempo restante para a detonação das cargas.

ícone — Permite a abertura das portas laser. (Para abrir as portas, encostar-se a elas e carregar neste ícone até o 2.º e 3.º dígitos estarem iguais. Depois carregar em até o 6.º dígito estar igual ao 2.º e 3.º. Carregar em até o 5.º dígito estar igual, e de seguida no até ao 4.º estar igual aos outros.)

Por esta altura é possível que o 1.º dígito esteja diferente dos restantes.

Assim, carregar de novo em , e , e de seguida em até aparecer no «écran» a mensagem «circuit off», que substitui a «circuit on». A seguir é só entrar!

ícone π — Desliga os ícones e devolve-nos o comando de Donovan.

m) «Écran» de mensagens.

E assim acabam as *dicas* de *V*, e acrescento ainda alguns *pokes*:

RENEGADE

```
1 LOAD "" CODE 16384
10 FOR n = 16386 TO 16398
20 READ a: POKE n, a: NEXT n
30 FOR n = 32768 TO 32777
40 READ a: POKE n, a: NEXT n
50 RANDOMIZE USR 32768
60 DATA 17, 200, 191, 175, 55, 205
70 DATA 86, 5, 62, 36, 50, 87, 160
80 DATA 49, 55, 64, 221, 33, 56
90 DATA 64, 195, 2, 64
```

SABOTEUR II — POKE 37116, 0 (tempo infinito); POKE 61382, 0 (energia infinita); POKE 35412, 0 (basta um golpe para derrubar os inimigos)

ATF explicado

José Manuel Afonso, da Portela, lt. 78-3.º-D, 2685 Sacavém, é outro exímio piloto que já consegue jogar na perfeição o interessante *Advanced Tactical Fighter*. E é esse saber que o José Manuel quer dividir com outros leitores.

Com o Hugo como co-piloto, o José Manuel partiu céu fora e descobriu que:

O jogo:

ATF é o cognome de *Lockeed RF-19*, um avião altamente sofisticado, não muito longe do avião invisível, pois não é detectado no radar direito à sua configuração e ao revestimento. Dai o jogo: um caça de ataque táctico.

Teclas:

↑
←5, 6, 7 e 8→ 0 — Disparar
↓

Q-A→ Aumentar, diminuir potência

T — Alinhamento com o terreno U — Tira/põe trem de aterragem

L — Aterragem automática

Simbol-shift — Tira/põe linhas do terreno

J — Jammer — Infra *red* (infra-vermelhos)

C — Computador de bordo (vezes a carregar) — C × 0 — Mapa do mundo; C × 1 — Data-base; C × 2 — Armas; C × 3 — Estádo do ATF; C × 4 — Mapas do mundo — Quando carregarem uma vez no C podem usar as seguintes teclas: E — Selecção do aliado (cor clara)/inimigo (cor escura); F e R — Fazer *scrool* ao data-base (frente e atrás); G — Selecção da data-base mais próxima; *Enter* — Seleccionar data-base; M — Lançar míssil; N — Seleccionar míssil.

—★—

Levantar: Dar potência ao avião; Subir; Tirar trem de aterragem; Seguir o terreno (é mais aconselhável). Em resumo: Q, G, U, T.

O voo

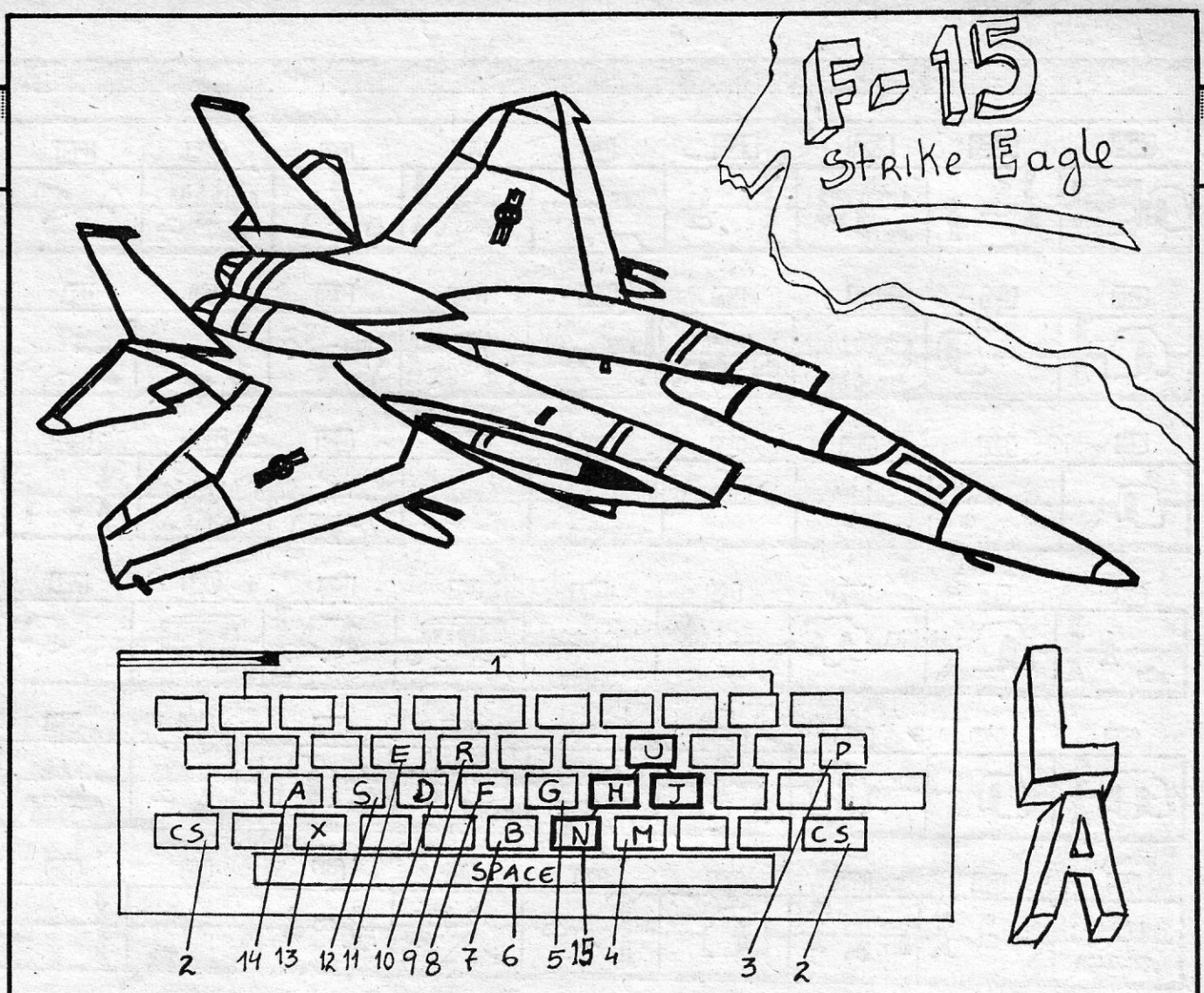
Mal descolarem ajustem os data-base para verem os alvos a destruir e a vossa estratégia. Dirijam-se ao alvo, coincidindo o ângulo do vosso avião com o do vosso alvo e estabilizem o avião. Quando estiverem perto de 100 (deve ser milhas) ponham o Maverick armado carregando em M. Quando chegarem a 100 milhas disparem o míssil. Os laser e radares têm de ser destruídos com mais do que 1 míssil Maverick.

Quando sentirem o *fuel* escassear, carreguem em D, procurem o objecto que identifique a base, dirijam-se à que estiver mais próxima. Quando estiverem a menos de 75 milhas usem o *Auto Landing*.

Após a aterragem, o computador identificará outros alvos e é só repetir o processo.

Battle of Planets

Zoltar, perdão, *Carlos Carvalho*, da Rua António Sérgio, 4-r-/c esq. Cova da Piedade, 2800 Almada, apaixonou-se pelo jogo *Battle of Planets* e, vai daí, decidiu escrever algumas linhas explicando como é que se joga (e acaba). Considerando que muitos devem ter colocado o jogo na prateleira, vencidos pela sua aparente complexidade, o Carlos Carvalho desmente tudo isso (e prova-o) avisando, também, que a utilização de artimanhas para obtenção



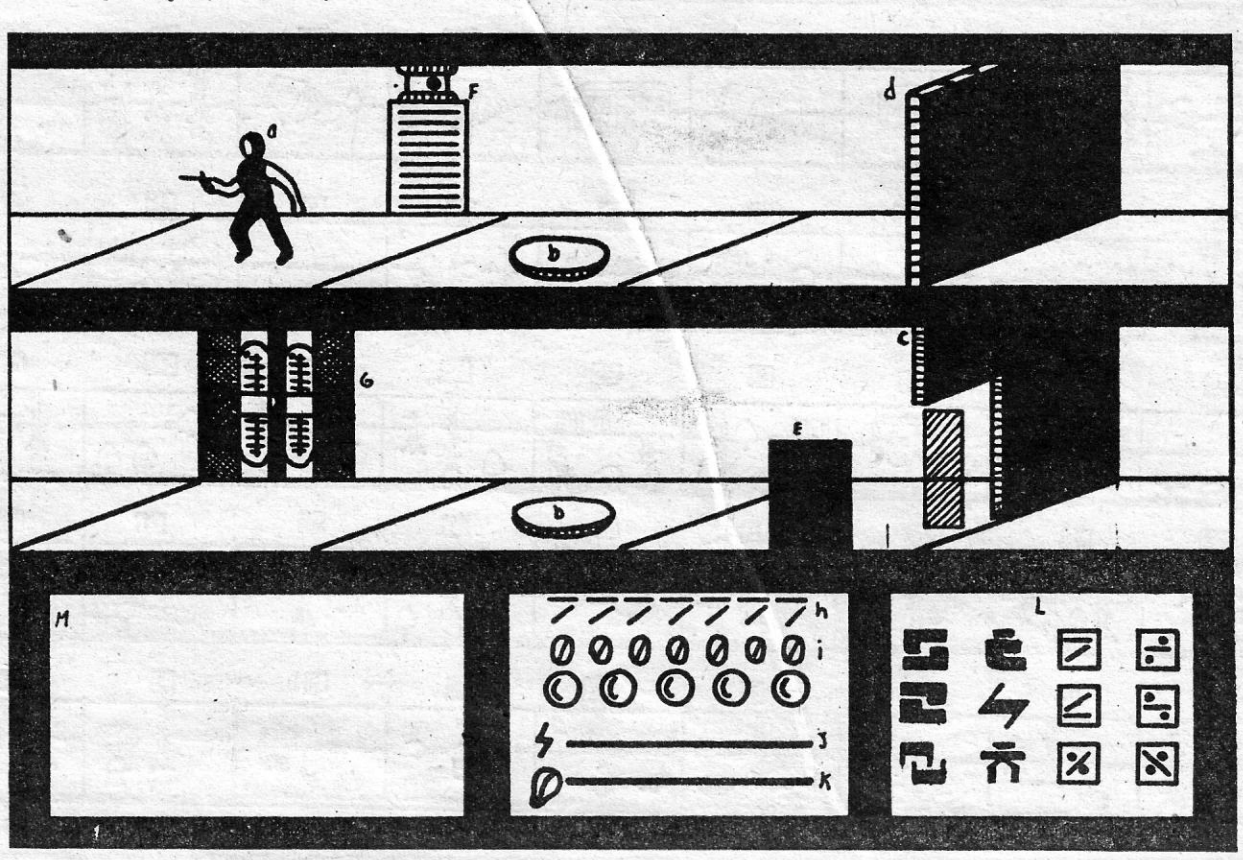
1- ACELERAR
2- EJECTAR PILOTO
3- PAUSA
4- ACTIVAR MÍSSEIS MÉDIO ALCANCE
5- ACTIVAR CANHÃO
6- MUDAR DE VISTA
7- ACTIVAR BOMBAS
8- DEFESA CONTRA MÍSSEIS GUIADOS POR INFRAVERMELHOS
9- ALCANCE DE RADAR
10- LARGAR TANQUES DE COMBUSTÍVEL EXTERIOR
11- DEFESA CONTRA MÍSSEIS GUIADOS POR RADAR
12- ACTIVAR MÍSSEIS CURTO ALCANCE
13- TRAVÕES DE AR
14- POST-COMBUSTÃO
15- CURSOR DE NAVEGAÇÃO

CÓDIGOS ☆

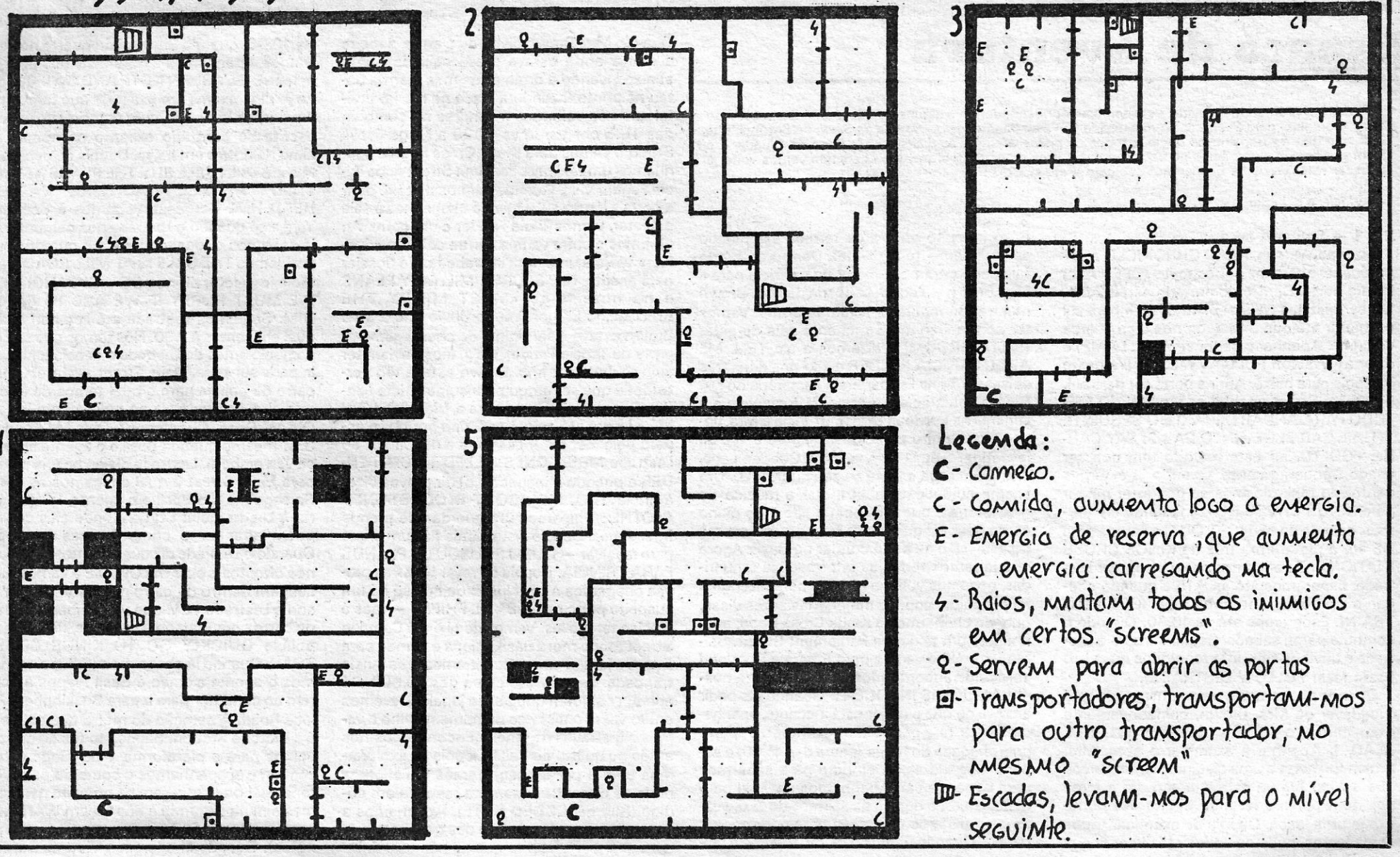
D-1	A-8	E-14
G-2	B-9	H-15
F-3	I-10	C-16
M-4	L-11	
P-5	O-12	
K-6	N-13	
J-7		

LUÍS AFONSO ©
SOFT DUCK

Dicas para o "V- a batalha final" Por Pedro Delgado © 1988



DANDY - o mapa (até ao 5º nível) Por Pedro Delgado © 1988



Legenda:

C - Começo.
c - Comida, aumenta logo a energia.
E - Energia de reserva, que aumenta a energia carregando na tecla.
ϟ - Raios, matam todos os inimigos em certos "screems".
♀ - Servem para abrir as portas
⊡ - Transportadores, transportam-nos para outro transportador, no mesmo "screem"
▥ - Escadas, levam-nos para o nível seguinte.

de escudos infinitos e outras *pokarias* destroem completamente o interesse criado pelo jogo.

O jogo: Um rebelde, *Zoltar*, ameaça o universo, procurando dominar a galáxia, atacando com esse fim os seus cinco sistemas planetários. É aqui que entra a *Força-G* (ou seja, nós) que a bordo da nave *Phoenix*, tentará impedir que Zoltar domine e destrua a vida da galáxia.

A nossa missão será então destruir as naves inimigas que se encontram no espaço, bem como aquelas que se encontram nos planetas. Para levar a cabo esta missão, a nave Phoenix está munida de canhões laser e de dez torpedos (os *rockets*). Os primeiros são ilimitados, mas um uso contínuo destes fará subir a temperatura tornando-se ineficazes.

O «écran»: A área principal do «écran» funciona como uma janela pela qual se pode ver o exterior. Existem aí 2 miras, uma das quais móvel, que serve para dirigir a nave e como mira para os laser, e outra, imóvel, que serve de mira para os torpedos. Depois, em baixo e à esquerda, está situada uma janela, que se pode chamar computador de bordo, pois é através desta que nos podemos informar sobre o estado da nave, usando as teclas:

1 — informação sobre o estado do lado esquerdo, direito e dianteiro.
2 — informação sobre o combustível que resta, sobre a velocidade da nave e temperatura desta.
3 — esta tecla dá-nos informações sobre a vida existente nos sistemas planetários, e sobre os *landers* que se encontram nos planetas em que nos encontramos.
4 — informação sobre os torpedos que nos restam.
5 — informação sobre o estado e temperatura dos laser.

É de salientar que a seguir a cada um destes números com as respectivas indicações encontra-se uma barra verde que à medida que existem problemas ou uma baixa nesse campo se torna amarela, vermelha e por fim começa a piscar (por exemplo se a barra situada à frente da opção 4 começar a piscar, isso quererá dizer que se esgotou o «stock» de torpedos). Recomendo assim um olhinho guardado para observar estas barras pois apesar de à primeira vista não o parecer, elas são muito importantes.

A viagem: Para viajar entre sistemas planetários, existem *warp-gates* (◯). Para viajarmos neles devemos navegar na sua direcção, bastando depois carregar no número correspondente ao sistema a que nos desejamos dirigir. Uma vez neste, a primeira coisa a fazer será verificar se a vida deste se encontra suficientemente desenvolvida para podermos aí actuar.

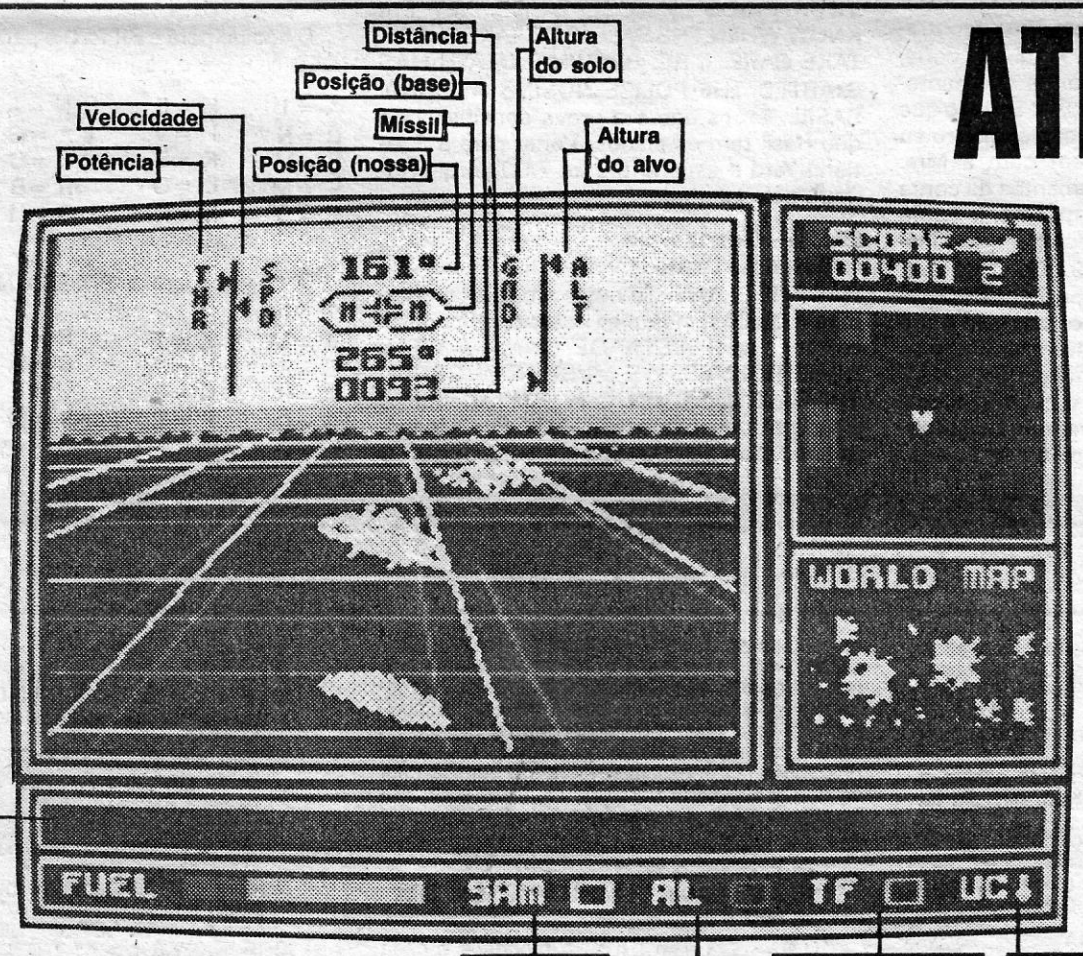
Uma vez em pleno espaço encontramos vários pequenos símbolos que nos indicam a aproximação de um planeta (◯), de uma nave inimiga (◯) ou ainda dos *warp-gates* (◯).

Para aterrar num planeta bastará dirigir-se direito a ele, o piloto automático encarregar-se-á do resto. Uma vez no planeta, a nave pode abastecer-se de combustível (o símbolo que nos indica o sítio onde a nave se encontra é uma lata de combustível) e podem efectuar-se reparações na nave (escudo, torpedos, etc.). O sistema de abordagem destas duas naves de abastecimento e reparação é o mesmo feito para os planetas.

Resta-me acrescentar que para deixar um planeta, no qual nos encontramos, basta aumentar a velocidade da Phoenix ao máximo e levar a mira móvel para cima.

As teclas são: Q a T — cima; A a G — baixo; P/I — direita; O-/U — esquerda; B a Space — disparar laser; Caps a V — disparar torpedos; K — aumentar velocidade; J — diminuir velocidade.

ATF



Podem disparar o *maverick* (acertando no alvo) a menos de 100 do alvo inimigo
◊ M ◊

Os ASRAAM são guiados pelo avião e o alcance é o horizonte
◊ A ◊

Quando estiver a piscar carreguem em J

— Quando estiver vermelho, estão a aterrar
— Quando estiver intermitente podem aterrar carregando em L
— Quando estiver branco não estão a aterrar nem podem. Só começa a piscar à distância de 75 da base amiga.

Se estiver vermelho estão a seguir o terreno.
Caso contrário não estão.

Trem de aterragem
Aparece debaixo do motor

BATTLE OF PLANETS — SÍMBOLOS

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

COMO o prometido é devido, esta semana, correspondendo a alguns pedidos, aqui fica a solução completa para *Sherlock*. Com a devida vénia ao José *Augusto Soares da Silva*, de Setúbal, que se deu ao trabalho de decifrar todas as pistas e enviar as *dicas* para o Poço da Cidade. E é favor guardarem esta página no cantinho das coisas preciosas porque, tão cedo, não vamos voltar a publicar este *Sherlock*. Elementar, meu caro Watson...

***Sherlock*, a solução**

Dia 1 — Segunda-feira

Dizer ao Watson, READ CHRONICLE, e depois de ter aberto as portas todas (OPEN ALL) ir para norte. Dentro do armário estão 2 disfarces, vesti-los (WEAR-TAKE OFF). Ir para sul e esperar até que o Watson nos diga acerca do crime. Apanhar o candeeiro (OIL LAMP) e dizer ao Watson FOLLOW ME. Ir para oeste e depois para baixo. Abrir a porta e ir para sul. Em Baker Street apanha-se um táxi. (O MÉTODO PARA ANDAR DE TÁXI É O SEGUINTE 1) HAIL CAB 2) GET INTO CAB 3) SAY CABBIE «GO TO...».) Este método tem que ser usado frequentemente. Quando já estamos dentro do táxi, dizemos ao condutor para ir para KINGS CROSS ROAD. Quando chegarmos, saímos do táxi (GET OUT) e vamos para NE até à plataforma três de KINGS CROSS STATION onde encontramos o inspector Lestrade. Esperamos até às 9.15 e quando chegar o comboio, entramos nele (GET INTO TRAIN). Esperamos até às 10.30. Quando o comboio parar, saímos. Seguir sempre o Lestrade e ouvir os seus interrogatórios (para isto basta fazer FOLLOW LESTRADE).

Quando chegamos a uma ponte, onde está o cadáver da Mrs. Brown, cuidadosamente examinamos a ponte e o cadáver (CLOSEY READ...). Apanhar e examinar a nota. Mrs. Brown foi morta a uma distância curta. Parece que a Mrs. Brown estava a segurar a arma pois tem pólvora na mão direita. Na ponte existe uma lasca. Depois de examinar todos estes factos, pode-se deduzir facilmente que Mrs. Brown se pode ter suicidado. Ir à casa de Mrs. Brown e esperar pelo inspector Lestrade. Seguir o Lestrade e ouvir cuidadosamente os interrogatórios. Nesta etapa ficamos a saber o seguinte: 1) Mr. Brown era um cientista importante que estava a trabalhar nuns projectos militares muito importantes. 2) Não podemos confiar em Basil Phipps. Seguir depois o Lestrade até à casa da Mrs. Jones onde se encontra o major Percival Foulkes que se recusa a dizer onde estava na noite do crime. Ele mora em Londres na Sidmoth Street. Na biblioteca, vai encontrar o que parece ser o corpo de Mrs. Jones. Lestrade volta para Londres mas Holmes fica. Examinar cuidadosamente a estante dos livros (CLOSELY READ BOOKCASE) e encontra uma passagem secreta para oeste, pela qual entra. No quarto por detrás da estante, encontram-se uma roupas manchadas de sangue (BLOODSTAINED CLOTHES). Quando examinamos as roupas vemos que elas pertencem a uma Tricia Fender. Voltar depois à casa de Mrs. Brown e ir ao gabinete (STUDY) onde encontramos uma secretária que tem uma gaveta com um fundo falso. Abrir a gaveta e o fundo falso (mas só depois de termos examinado cuidadosamente a gaveta). Dentro do fundo falso encontramos uma carta da Tricia para a Mrs. Brown e a conta bancária da Mrs. Brown mostrando regulares levantamentos. Vamos ter com a Daphne Strachen à sala de estar (SITTINGROOM) e dizemos a ela TELL ME ABOUT TRICIA FENDER e são-nos ditas três coisas: 1) Tricia Fender era a secretária do Mr. Brown antes de ele morrer. 2) Tricia vive em Londres na Portman Street. 3) Tricia e Mrs. Jones eram muito parecidas. É agora a vez de investigar o Basil Phipps. Ir até Cobden Lane, entrar em casa e ir até ao seu quarto (U). Um exame cuidadoso mostra que a música do gramofone é que é Chopin e não a do piano como Basil diz quando se lhe pergunta acerca do álibi. Não se pode confiar no Basil. Agora que já temos todas as informações requeridas, podemos voltar a Londres para fazer uma investigação sobre o major. Mas antes disso, quando chegarmos a Kings Cross Road, apanhamos um táxi para Parliament Street. Saímos do táxi e vamos para E para a Scotland Yard onde encontramos Lestrade e dizemos-lhe MAJOR IS INNOCENT. Quando ele pedir a prova de que o major está inocente, apanhamos uma táxi para Sidmoth Street. Esperar pela chegada do major (cerca das 11.00) e esparar que ele se vá embora para sabermos para onde ele vai. Apanhamos um táxi para Slater Street e depois de sairmos do táxi, vestimos o disfarce de chinês para podermos ir para N. Quando virmos o major, tiramos o disfarce e o major confessa que foi ali que esteve na noite do crime. Vamos para sul e dizemos ao Lestrade MAJOR WAS IN AN OPIUM DEN. Assim Lestrade deixa o major ir-se embora.

Dia 2 — Terça-feira

Voltar a Leatherhead e ir à casa do Basil e ir para sul a partir da sala de estar (LOUNGE). Entramos então numa sala em que encontramos um cofre (WALL SAFE). Ao abrir o cofre, encontramos dentro dele cartas de chantagem da Tricia para a Mrs. Brown. É óbvio que Tricia Fender roubou os planos de Mr. Brown e estava a fazer chantagem com a Mrs. Brown. Os regulares levantamentos da conta da Mrs. Brow provam isso mesmo. Ir agora para Leatherhead Station e esperar que o inspector chegue (cerca das 9.00). Quando o inspector chegar dizemos-lhe MRS BROWN KILLED HERSELF e depois seguimo-lo até à ponte para quando chegarmos examinarmos cuidadosamente o ribeiro fundo (CLOSELY EXAMINE DEEP STREAM) e quando o Lestrade nos vem ajudar, ele escorrega e descobre a arma com que Mrs. Brown se suicidou. Quando Mrs. Brown disparou a arma, a rocha a que a arma estava presa caiu da ponte abaixo levando a arma atrás mas a arma bateu na ponte fazendo a lasca na rocha. É vital que nós voltemos a Londres no comboio das 11.15 chegando às 12.30 a Kings Cross Station, vamos para Kings Cross Road e apanhamos um táxi para Portman Street onde Tricia Fender vive. Quando saímos do táxi, abrir a porta e ir para sul. Quando chegarmos à sala de estar, vemos Tricia Fender e um cofre. Ao abrirmos o cofre vemos dentre dele um «dossier» vazio e uma nota inacabada. No dossier está escrito TOP SECRET. MILITARY PLANS e na nota lê-se «MEET ME BY THE BRIDGE...». É agora muito óbvio que a Mrs. Brown estava a ser vítima de chantagem por parte da Trincia Fender. Os planos deviam ter sido roubados e Mrs. Brown estava tão perturbada que se matou para culpar Tricia Fender. Daqui, Holmes diz para a Tricia FOLLOW ME e leva-a até à Scotland Yard por táxi e espera pelo inspector Lestrade e depois diz ao Lestrade MRS. JONES KILLED TRICIA FENDER e quando o inspector pedir provas dizer à Tricia TELL ME ABOUT BLOODSTAINED CLOTHES e aparece um guarda que prende Mrs. Jones. Depois disto, ainda fica um crime para resolver — QUEM ROUBOU OS PLANOS PARA TRINCIA. Depois de rever todas as provas chegamos à conclusão de que só há um suspeito principal — BASIL PHIPPS — mas é preciso ter provas. Vamos de táxi até Camden Street (onde mora Basil Phipps e vamos para E para o jardim onde encontramos uma janela trancada. Esperar até cerca das 10.000 até aparecer alguém que abre a janela. Devemos então vestir o disfarce do homem velho e vamos NE através da janela. Encontramos-nos então no quarto do Basil. Depois de explorarmos bem a casa, encontramos a biblioteca onde se encontra uma nota rasgada em código (RIPPED CODED NOTE). Apanhamos a nota e vamos até ao jardim das traseiras onde está uma pilha de lixo que se nós examinarmos bem (CLOSELY EXAMINE TRAHS PILE) encontramos uma nota amachucada também em código (TORN CODE NOTE). Apanhamos essa nota também e saímos de casa pela janela por que entrámos. No jardim examinamos as notas que precisam de ser descodificadas. Estas duas notas fazem parte duma só, e lê-se: H.W.I. I NOW HAVE THE PLANS. YOUR PRICE IS ACCEPTABLE. LET ME KNOW WHEN THE SALE IS TO TAKE PLACE. TAKE CARE. MRS. BROWN'S DEATH HAS STARTED THE POLICE NOSING AROUND. BASIL. Temos agora a prova conclusiva de que Basil tem os planos. Voltar para a Scotland Yard e esperar até às 7.00 de quarta-feira pelo Lestrade.

Dia 3 — Quarta-Feira

Quando o Lestrade voltar, dizer-lhe BASIL HAS THE PLANS. Se nesta altura examinarmos cuidadosamente as notas codificadas e o «dossier», LESTRADE dir-nos-á WELL DONE HOLMES, WE MUST NOW OBTAIN THE SALE LOCATION. Basil está certamente à espera duma resposta do H.W. Por isso voltamos a Camden Street e por volta das 9.50 Às 10.06, quando Basil sai do quarto nós entramos, apanhamos a nota e saímos pela janela (NE-GET BURN NOTE AND SW). Cá fora no jardim, examinamos a nota que também é em código (mas diferente do primeiro) e está escrita ao contrário excepto os nomes no cimo da nota e em baixo. Depois de decifrada lê-se: BASIL I WILL BUY THE PLANS AT TWO THIRTY AT MILL ROAD NEAR LEATHERHEAD H.W. Depressa voltamos à Scotland Yard e só quando o Lestrade nos perguntar se já sabemos o local da venda é que nós respondemos THE SALE IS AT MILL ROAD e então o inspector dir-nos-á QUICKLY HOLMES, WE MUST HURRY IF WE ARE TO CATCH HIM. Seguimos Lestrade até Leatherhead à qual chegamos à 1.30. Nós temos que sair do comboio antes do Lestrade e depois temos de ir para sul para Main Street onde está um carro da polícia para o qual temos de entrar primeiro, Lestrade diz ao polícia para ir para Old Mil Road. Chegamos a Olds Mil Road às 3.31 mesmo quando Basil e o agente alemão se vão embora. Lestrade diz ao polícia para ir para Main Street à qual chegamos às 4.47. Se seguirmos o Basil e o agente, vamos parar à Leatherhead Station, onde eles conseguem apanhar o comboio mas nós não. Quando o Lestrade diz que Basil nos enganou, nós dizemos a ele FOLLOW ME e vamos para sul para dentro do carro mas, atenção, Watson e Lestrade TÊM que vir também. Dentro do carro com Watson e Lestrade, dizemos ao polícia QUICKLY GO TO KINGS CROSS ROAD. Quando lá chegarmos (6.20) ainda vemos o agente alemão e Basil Phipps a dizerem ao condutor para ir para Buckihgham Palace Road. A estação do metro que existe aí é a Victoria Station. Saímos todos do carro e vamos para a plataforma 1 de Kings Cross Station e aí apanhamos o comboio para Victoria Station (não saiam na primeira paragem mas sim na segunda e não façam WAIT, vão carregando em ENTER para passarem os minutos). Quando chegarem a Victoria Station saiam do comboio e carreguem em ENTER até o Basil e o agente alemão aparecerem. Quando eles aparecerem, Basil tentará matá-los mas se Watson estiver também lá salva-os do tiro dando tempo ao Lestrade para prender Basil e o agente. Se conseguirem isto tudo vocês serão realmente *OS MELHORES DETECTIVES DO MUNDO*.

O código para a RIPPED e para a TORN CODED NOTE é o seguinte:

A = 1	H = E	N = A	T = R
B = N	I = V	P = G	U = T
E = V	K = S	Q = C	V = W
F = M	L = O	R = B	W = L
G = D	M = K	S = H	X = Y
			Y = P

O cógigo para a SINGED NOTE é o seguinte:

A = M	K = T	R = U	W = S
C = R	L = W	S = A	X = N
D = B	O = P	U = E	Y = I
G = D	P = L	V = H	Z = Y
I = O			

Linha a linha...

PRIMEIRAS linhas no «Linha a Linha», para *Francisco Casaleiro*, que escreve pela primeira vez, e envia dois programas. O primeiro permite ver o tempo de reacção de uma pessoa. Basta que a pessoa sujeita ao teste carregue numa tecla quando a palavra *já* aparece no «écran». Um jogo-/teste a lembrar umas maquinetas que em tempos apareceram espalhadas por Portugal (ainda sobram algumas) e que serviam para os condutores saberem se tinham os reflexos necessários para se fazerem à estrada. Mas deixemo-nos de recordações...

O segundo programa do Francisco é muito útil para aquelas pessoas que nunca sabem a quantas andam; é um calendário que, uma vez teclado o dia, mês, ano, nos indica em que dia da semana é que esse dia vai calhar. Simples e eficaz...

Menos eficaz parece terem sido os esforços de *Francisco Casaleiro* para acabar o jogo *Sir Fred*. Por isso ele pede um *poke* (energia infinita) ou como é que se passa o cavaleiro da espada, logo após termos contornado o bêbado. Se alguém souber, é favor escrever-lhe para a Rua Fialho de Almeida, Vivenda Josefina, 1.º, Cobre, 2750 Cascais. Ou então para aqui para «A Capital».

TEMPO DE REACÇÃO

```
10 PRINT "Tempo de reacção"
20 RANDOMIZE
30 PAUSE (100 + 300 * RND)
40 LET t0 = PEEK 23672 + 256 *
   PEEK 23673
50 PRINT AT 10, 15; "JA"
60 IF INKEY$ = " " THEN GOTO 60
70 LET t1 = PEEK 23672 + 256 *
   PEEK 23673
80 LET t = t1 - t0
90 IF t < 0 THEN LET t = t + 65536
100 PRINT AT 15, 2; "O seu tempo de reacção
    é "; t/50; " segundos" :
    PAUSE 0
120 RUN
```

— ★ —

**** CALENDÁRIO****

```
5 REM POR FRANCISCO CASALEIRO
10 REM *** CALENDÁRIO ***
20 REM DIAS DA SEMANA
30 INPUT "Entre com a data no formato
   DDD, MM, AAA"; D, P, A:
   LET M = P - 2
40 IF P < = 2 THEN LET M = P + 10
50 LET C = INT (A/100): LET
   A = A - (100 *C)
60 IF P < = 2 THEN LET A = A - 1
70 LET X = INT (2, 6 * M - .199) + D + A
   + INT (A/4) + INT (C/4) - 2 * C
80 LET Y = INT (X) - 7 * INT (X/7)
90 FOR Z = 0 TO Y: READ A$: NEXT Z
100 PRINT: PRINT "A Data"; D; " / "; P;
    " / "; A; " SERA "; A$; " . ": PRINT
110 DATA Um Domingo, Uma Segunda-Feira,
Uma Terça-Feira, uma Quarta-Feira,
    Uma Quinta-Feira, Uma Sexta-Feira,
    Um Sábado
```

Uma dúvida resolvida

Nuno Filipe Marques Girão, que vive na Rua da Adémia, Formoselha, 3140 Montemor-o-Velho agarrou-se ao manual do seu computador e descobriu uma rotina que resolve um problema que um outro leitor apresentara recentemente. A rotina que o Nuno envia, e que retirou do manual, permite fazer figuras ou desenhos no espaço de uma letra. Isto, traduzido em linguagem que todos vocês já conhecem (espera-se) permite criar os chamados UDG (Gráficos definidos pelo utilizador). A rotina é a seguinte:

```
10 FOR n = 0 TO 7
20 INPUT linha: POKE USR "9" + n, linha
30 NEXT n
```

(1.º) → Corre-se (RUN) o programa e cada vez que ele pedir os dados introduz-se a seguinte linha 8 vezes: Ex.: BIN 00110011 — 8 n.os → os zeros correspondem a espaços brancos e os uns correspondem a espaços negros (não esquecer que cada caracter está numa matriz, ou seja, uma quadrícula de oito por oito)
(2.º) → Colocar o computador em modo gráfico [G] e premir a tecla "q". Surgirá o gráfico. A letra entre aspas pode ser mudada para qualquer outra entre "a" e "u".

Um programa *Capital*

Pedro Miguel, que vive em Lisboa, inventou um pequeno programa que denominou «A Capital». E ao pacote juntou mais dois programas, um de sua autoria e outro que retirou de um livro.

```
5 REM A CAPITAL
10 INPUT "Diga a sua idade"; A
20 IF A < = 50 THEN PRINT "Você vai
   acabar de ler A Capital aos"; A + A;
   "ANOS".
30 IF A > = 49 THEN PRINT "Você vai ficar
   doido aos"; A + A + A; " ANOS".
```

O programa abaixo permite usar as teclas do cursor para deslocar uma linha no «écran»

```
1 REM este programa foi inventado
  pelo Pedro.
2 LET a$ = "": LET a = 127: LET b = 87
10 IF INKEY$ < > "" THEN LET
   a$ = INKEY$
20 LET b = b + (a$ = "7") - (a$ = "6")
30 LET a = a + (a$ = "8") - (a$ = "5")
40 IF b = 176 OR b = 0 THEN LET
   a = ABS (a - 255)
50 IF b = 176 OR b = 0 THEN LET
   b = ABS (b - 175)
60 PLOT a, b: GO TO 10
```

— ★ —

```
1 BORDER RND * 6: PAPER RND * 6:
  INK 9: CLS
10 LET a = 1: LET b = 1
20 FOR F = 1 TO 185 STEP 5
30 CIRCLE +, a, b
40 LET a = a + 2: LET b = b + 2
50 NEXT F
```